СПРАВКА ПО ХОДАМ

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

ОЦЕНИТЬ СИТУАЦИЮ: когда вы **анализируете ситуацию или обстоятельства окружения**, бросьте +Бдительность. На 10+ вы можете задать ведущему 3 вопроса. На 7-9 задайте 1 вопрос. Так или иначе, если вы будете действовать, исходя из полученных ответов, вы получаете +1 к следующему ходу.

- Какой маршрут лучше выбрать для проникновения, побега или обхода?
- Кто из противников наиболее уязвим?
- Кто из противников представляет наибольшую угрозу?
- Где затаились мои противники?
- На что здесь мне следует обратить внимание?
- Кто заправляет этим местом?

Заметка: вы можете задавать и свои собственные вопросы, однако ведущий *обязан* отвечать только на те, что указаны в списке выше.

ВБРОСИТЬ ТЕЗИС: когда вы **перебираете имеющиеся у вас знания в определенной области или обстоятельства окружения**, бросьте +Знание. На 10+ ведущий снабдит вас полезной деталью или наводкой касательно окружения. На 7-9 ведущий выбирает одно:

- рассказать вам нечто примечательное; как сделать это полезным – зависит от вас;
- предложит вам попробовать что-то сделать, а затем сообщит о возникших в связи с этим осложнениях.

Также ведущий может спросить вас “Откуда у тебя эти знания?”. Ответьте ему правдиво.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ: когда вы **пытаетесь не дать своему союзнику умереть от полученных ран**, бросьте +Знание. На 10+ вам удается стабилизировать их состояние. На 7-9 вы все еще преуспеваете, однако (выберите 1):

- вы не можете транспортировать их в укрытие;
- вы подвергаете себя опасности (2 урона);
- рана тяжелая; вам придется *Сохранять хладнокровие*.

В случае провала вашего союзника уже не спасти, остается только *Последний шанс*...

ПОДМАСТИТЬ/ПОДНАСРАТЬ: когда вы **пытаетесь помочь или помешать кому-то, с кем разделяете какие-либо Узы**, бросьте +Узы (со своей стороны). На 10+ они действуют на стиле или ловят глитч, по вашему усмотрению. На 7-9 происходит то же самое, однако они подвергают себя опасности, либо у них появляется возможность отомстить.

ЗАСТАВИТЬ ИХ ПОПОТЕТЬ/СОБЛАЗНИТЬ: когда вы **пытаетесь навязать заставить или побудить кого-то сделать то, что вам нужно**, бросьте +Влияние; если вы **угрожаете силой**, бросьте +Сноровка. Если вашей целью является:

- **ПВ**: На 10+ они готовы пойти вам навстречу, но вы должны пообещать им что-то взамен: угроза, взятка, узы и т.п. На 7-9 они потребуют конкретных гарантий прямо сейчас.
- **ПИ**: все то же самое, однако, если вы они соглашаются с вами, они отмечают ОО.

ПРИКРЫТЬ СПИНУ: когда вы **предоставляете прикрытие для союзника перед лицом угрозы**, бросьте +Бдительность. На 10+ угроза становится менее значительной. На 7-9 они оказываются предупреждены об угрозе и получают +1 к своему следующему ходу. В случае провала угроза все же настигает вашего союзника.

РОК-Н-РОЛЛ: когда вы **атакуете противника в ближнем или дальнем бою**, бросьте +Сноровка. Определите результат, исходя из типа атаки:

- **Ближняя атака**: на 10+ вы попадаете и наносите урон. На 7-9 вы наносите урон, но получаете атаку в ответ.
- **Дальняя атака**: на 10+ вы попадаете и наносите урон. На 7-9 вы попадаете, но (выберите 1):
  - вам придется подвергнуть себя опасности;
  - вам приходится сделать пару лишних выстрелов; зачеркните 1 ячейку боезапаса;
  - вы едва задеваете цель (половина урона, с округлением вверх).

СОХРАНЯТЬ ХЛАДНОКРОВИЕ: когда вы **действуете несмотря на очевидную опасность, страх или риск**, сделай бросок. Характеристика, которую вам понадобится добавить к броску, будет зависеть от того, как именно вы пытаетесь справиться с данным риском. Если вы:

- остаетесь начеку и работаете на реакцию, бросьте +Бдительность;
- рассчитываете на свой боевой опыт и готовность причинить вред, бросьте +Сноровка;
- надеетесь на то, что вы достаточно крепки, ментально или физически, чтобы пережить бурю, бросьте +Выносливость;
- делаете ставку на свои академические навыки, бросьте +Знание;
- сверкаете улыбкой, решая, что ваше обаяние сделает все за вас, бросьте +Влияние.

На 10+ вам это удается. На 7-9 вы преуспеваете, но ведущий поставит вас перед выбором: более худший исход, непростая сделка или сомнительный поступок.

ВМАЗАТЬСЯ: когда вы **принимаете наркотики**, бросьте +Выносливость. На 10+ эффект ощущается ровно так, как и ожидалось. На 7-9 вы достигаете нужного эффекта, но что-то идет не так, а потому время действия сокращается вдвое.

Если при броске вам выпадают глаза змеи (две единицы), вы становитесь *зависимым*. Если в течение 3 игровых встреч (начиная с этой) вы не повторите прием того же вещества, бросьте 2к6[х]. Если вы выбросили 4 или больше, вы избавляетесь от зависимости; в противном случае – вы все еще

на крючке. Если вы уже *зависимы* и вам вновь выпадают глаза змеи, вы получаете *передозировку* и 8 оглушающего урона.

ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ: когда вы **поливаете некую область градом пуль, чтобы не дать противнику поднять голову**, бросьте +Сноровка и зачеркните 2 ячейки боезапасов. На 10+ вам удается подавить сопротивление со стороны противника, благодаря чему они не могут сдвинуться с места или ответить вам. На 7-9 вам удается подавить сопротивление, однако вы получаете 2 урона (*игнорирует броню*).

ПОЙМАТЬ ПУЛЮ: когда вы **встаете на защиту других**, бросьте +Выносливость. На 10+ атака приходится на вас. На 7-9 вы получаете половину урона.

ЧТО-ТО ДРУГОЕ: в силу того, что правила не могут покрыть все сценарии развития игры, вам нужно запомнить самое главное: когда вы **делаете что-то, что имеет шанс на провал и не представлено в правилах**, вы бросаете 2к6 +подходящая характеристика, что приводит к одному из следующих исходов:

- на 10+ вы преуспеваете;
- на 7-9 вы добиваетесь успех посредством некой цены;
- на 6- вы оплошали и это провал (пометьте ОО).

ВТОРИЧНЫЕ ХОДЫ

ПРОДВИЖЕНИЕ: когда у вас **есть время на отдых и вы отметили 10 ОО**, вы можете потратить некоторое время на то, чтобы обдумать полученный опыт и отточить свои навыки. Когда вы получаете продвижение, выберите одну из следующих опций:

- повысить характеристику (каждую характеристику можно повысить не более одного раза; после повышения отметьте соответствующую ячейку в графе характеристики);
- получить новый ход из своего досье;
- получить новый ход из досье другого архетипа;
- повысить запас очков кармы на 1;
- повысить запас очков сущности на 1.

Получая продвижение, вы можете выбрать только одну опцию за раз. С другой стороны, вы можете выбирать одно и те же опции повторно, учитывая те ограничения, которые они накладывают (если есть). Как только вы закончили с продвижением, сотрите все отметки ОО.

КУТЕЖ: когда вы **тратите время и деньги на отдых**, потратьте 1.000 ¥ и, как минимум, один день, после чего сделайте бросок. Добавьте +1 за каждый пункт, если:

- если вы вернулись с дела победителями;
- если вас любят в этих местах;
- за каждые потраченные 1.000 ¥;
- если вы собираетесь наглотаться таблеток на сумму не менее 500 ¥.

На 7+ выберите одно:

- вы подружились с полезным(и) ПВ;
- вы узнаете что-то полезное или интересное. Обозначьте тему, а ведущий снабдит вас деталями;
- вам представляется какая-то возможность.

Дополнительно, на 7-9 ведущий также выберет одно:

- вас запутали, околдовали или обманули;
- вы кого-то разозлили; ведущий скажет кого, а вы – как именно. Также ведущий попросит вас установить связь с этими персонажами;
- кому-то нужна ваша помощь; скажите, кто это и почему вы обязаны им помочь.

НУЖНА ЦИТАТА: когда вы **исследуете что-то**, бросьте +Знание. На 10+ вы тратите 1 день и находите полезные данные по теме своего исследования. На 7-9 вам удается отыскать полезные данные, однако (выберите 1):

- поиски уводят вас слишком далеко, в плотный поток информации; вы тратите на 1 день больше, чтобы разобраться с этим;
- ваша активность привлекает внимание со стороны (ведущий опишет, как именно);
- необходимая информация существует только лишь в печатном виде; придется доставать ее вручную.

ПРОЙТИСЬ ПО МАГАЗИНАМ: когда вы **отправляетесь на рынок в поисках чего-то легального или не очень**, бросьте +Влияние. На 10+ вы находите то, что вам нужно; если этот товар легальный, вы получите его в течение дня; если же нет – то придется подождать еще 1 день. На 7-9 вы можете получить желаемое, но придется дополнительно подождать 1к4 дней.

ЗАСЕСТЬ ЗА КНИГИ: когда вы **тратите время на тренировку, практику или изучение своих способностей**, вы получаете Подготовку. Каждые 2 дня приносят вам 1 Подготовку. Когда ваши тренировки окупаются, вы можете потратить 1 Подготовку, чтобы добавить +1 к любому своему броску (но не более 1 на один бросок).

ВОССТАНОВЛЕНИЕ: когда вам **нужно исцелить оглушающий урон**, вы можете избавиться от него полностью, передохнув в течение некоторого времени в состоянии покоя.

Когда вам **нужно исцелить физический урон**, вам понадобится не менее 2 дней и базовый медицинский уход за каждую ячейку ранений. Хронические травмы требуют другого подхода; уточните у ведущего.

Когда вы **тратите несколько дней на отдых**, вы можете восстановить всю свою карму и сущность.

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС: когда вы **смотрите в глаза смерти безо всякой надежды на спасение**, *пожертвуйте* не менее 1 очка кармы (*навсегда*) и бросьте +кол-во пожертвованных очков. На 10+ каким-то невероятным образом вам все же удается выкарабкаться, и ситуация уже не кажется такой ужасной. На 7-9 вам все удается выжить, но вам придется пойти на очень болезненную сделку. На 6-... для вас все кончено.

ПОДЕРГАТЬ ЗА НИТОЧКИ: когда вы **встречаетесь со своим контактом в поисках информации или помощи**, бросьте +Влияние. На 10+ контакт снабдит вас полезной информацией (в силу своей

осведомленности) или помощью. На 7-9 контакт предоставит информацию или помощь, но (выберите 1):

- это потребует времени; обождите 1 день;
- они не слишком рады вашему появлению; получите -1 к своему следующему ходу *Подергать за ниточки* с этим контактом;
- они потребуют от вас чего-то взамен.

В случае провала контакт не хочет встречаться с вами в течение какого-то времени, а также перестает отвечать на ваши звонки в течение 1к6 +1 дней. Повторный провал привести в перманентному разрыву отношений.

НАЙМ: когда вы **пускаете молву о том, что вам требуются люди для работы**, потратьте один день и сделайте бросок. Добавьте +1 за каждый пункт, если:

- вы готовы накинуть сверху;
- у вас подходящая репутация в этих местах.

На 10+ вы получаете несколько заявок от квалифицированных лиц. На 7-9 вам придется согласиться на кого-то менее подходящего или отказаться. В случае провала некий влиятельный недоброжелатель отправляет вам "на помощь" своих людей (замаскированные враги, к примеру); возьмите их и ожидайтесь последствий, либо отправьте их восвояси. Если вы отказываете им, вы получаете -1 к следующему ходу *Найм*.

ХОДЫ МЕТАТИПОВ

ЛЮДИ

ПРОФЕССИОНАЛ: выберите область знаний или обучения. Когда вы ***Вбрасываете тезис* в рамках своей экспертизы**, вы действуете на стиле.

ПРИВЕЛЕГИИ: когда вы **взаимодействуете с людьми**, вы получаете +1 ко всем своим ходам с применением Влияния.

ДВАРФЫ

Все дварфы обладают термографическим зрением.

ОТЛИЧНЫЙ ПОВОД ВЫПИТЬ: когда вы **с кем-то пьете**, вы можете манипулировать ими, используя Выносливость заместо Влияния.

ПРОСТО ЦАРАПИНА: вы иммунны к ядам и болезням. Когда вы **делаете броски +Выносливость**, вы можете получить -1 и действовать на стиле.

ЭЛЬФЫ

Все эльфы могут видеть при слабом освещении.

НЕВЕРОЯТНАЯ ГРАЦИЯ: **один раз в течение боя**, когда вы **получаете урон**, вы можете получить -2 к следующему ходу взамен и сократить входящий урон вдвое.

НЕ ОТ МИРА СЕГО: когда вы **манипулируете кем-то посредством своего особого шарма или соблазнения**, вы действуете на стиле.

ОРКИ

Все орки могут видеть при слабом освещении.

УЛИЧНЫЙ БОЕЦ: когда вы **наносите противнику свою первую атаку нелетальным оружием** (руки, ноги, дубинки), вы действуете на стиле.

БЕССТРАШНЫЙ: вы получаете бонус +1 к *Сохранению хладнокровия*.

ТРОЛЛИ

Все тролли обладают термографическим зрением.

ТЫ ТОЛЬКО РАЗОЗЛИШЬ ЕГО: вы начинаете игру с одной дополнительной ячейкой для ранений.

ДЖАГГЕРНАУТ: ваши кулаки должны считаться за лицензированное оружие. Ваши безоружные атаки наносят летальный урон.

ХОДЫ ВЗЛОМА

ВЗЛОМАТЬ ПЛАНЕТУ: когда вы **хотите внедрить программу в устройство, и вы находитесь достаточно близко, чтобы обойти файрвол**, бросьте +Знание. На 10+ вы можете внедрить 1 программу. На 7-9 вам это все еще удается, но выберите 1. На 6- выберите 2:

- ЛЕД удаляет одну программу с вашего дека;
- ЛЕД наносит вам 1к6 +1 урона, игнорируя броню;
- устройство отправляет отчет в систему тревоги, оповещая о наличии взлома;
- устройство идентифицирует вас и сохраняет запись о вашем вторжении.

ГОРЯЧАЯ ЗАМЕНА: когда у вас **есть несколько минут на то, чтобы собраться**, вы можете заменить один дек на другой в своем декраннере, а затем запустить его.

ПЕРЕЗАГРУЗИТЬ ДЕК: когда у вас **есть 1 день на то, чтобы заняться кодингом**, вы можете обнулить дек, а затем загрузить в него любую комбинацию программ.

УДАЛЕННЫЙ ВЗЛОМ: когда у вас **хотите взломать что-то удаленным способом**, потратьте 1 день за каждый пункт размера программы, которую вы хотите внедрить, а затем бросьте +Знание. На 10+ вам удается избегать обнаружения достаточно долго, что внедрить программу. На 7-9 вам это все еще удается, но (выберите 1):

- полученная вами информация частично испорчена, а потому едва применима, либо само устройство начинает сбоить, что делает его менее полезным;
- вы были неаккуратны; следы вашего взлома ведут обратно к вам;
- служба безопасности была предупреждена; соединение устройства с матрицей остается прерванным до тех пор, пока не будут установлены продвинутые протоколы безопасности.

АСТРАЛЬНЫЕ ХОДЫ

АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ: когда вы **проецируете свой дух в астральное пространство**, потратьте 1 сущность и бросьте +Знание. На 10+ проекция достигает нужной точки. На 7-9 вам все еще удается проецировать себя, однако процесс исследования становится сложнее; ведущий представит вам дополнительный вызов, который придется преодолеть. Дополнительно, пока вы находитесь в астрале, вы не можете действовать в физическом мире (т.к. тело находится в бессознательном состоянии).

НАСЫЩЕНИЕ ФОКУСА: когда вы **наполняете предмет астральной энергией, чтобы создать фокус**, бросьте +Знание. На 10+ фокус насыщается без проблем. На 7-9 фокус едва насыщен, а потому вам потребуется потратить на 1 сущности больше, что получить желаемый результат (это эссенция не считается при удержании ресурсов, исходящих от фокуса).

ХОДЫ ДУХОВ

ПРИЧИНИТЬ ВРЕД: когда дух **атакует что-то или кого-то**, бросьте +Вред. На 10+ дух наносит свой урон. На 7-9 дух наносит урон и получает ответную атаку.

ОТПРАВИТЬСЯ НА ПОИСКИ: когда дух **предпринимает попытку отыскать персону или предмет в пределах своего домена**, бросьте +Поиск. На 10+ находит то, что нужно, и может сообщить шаману, где оно находится. На 7-9 может сказать шаману, где располагается искомый объект в пределах домена, однако описание будет приблизительным. Учтите, что для элементалей придется уточнять пределы поиска самостоятельно.

ЗАЩИТИТЬ: когда дух **встает на защиту своего домена или его обитателей**, бросьте +Защита. На 10+ духу удается предотвратить вред или воздействие с враждебной стороны. На 7-9 дух сокращает масштаб вреда или воздействия вдвое.

ОЧАРОВАТЬ ПЕРСОНУ: когда **дух предпринимает попытку завладеть разумом персоны**, бросьте +Очарование. Если целью является:

- **ПВ**: на 10+ дает два указания, которым должен следовать персонаж ведущего, иначе они получат 3 урона.
- **ПИ**: если персонаж игрока соглашается, он отмечает ОО. Если нет, они должны *Сохранять хладнокровие*.

ДАТЬ НАСТАВЛЕНИЕ: когда дух **передает некое знание или информацию**, бросьте +Наставление. На 10+ ведущий, в тайне, сообщает цели полезную или интересную информацию. На 7-9 ведущий поделится некой интересной информацией.